

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan dasar siswa, termasuk keterampilan berbahasa. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib menjadi sarana utama bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan memahami cerita pendek (cerpen). Secara ideal, siswa mampu membaca cerita, memahami unsur-unsurnya seperti tokoh, alur, latar, tema, dan amanat, serta dapat menyimpulkan makna cerita secara logis. Kemampuan memahami cerita pendek tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan literasi baca siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis, imajinasi, serta kepekaan terhadap nilai moral yang terkandung dalam cerita.

Namun kenyataannya, kemampuan tersebut belum berkembang secara optimal. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan ketika mengikuti pembelajaran memahami cerita pendek. Siswa sering kali tidak mampu menjelaskan kembali alur cerita secara runtut, belum dapat mengenali tokoh dan wataknya dengan jelas, serta kurang tepat dalam mengidentifikasi pesan moral dari cerita yang dibaca. Selama proses pembelajaran, sebagian siswa tampak kurang aktif, kurang fokus, dan tidak begitu tertarik mengikuti kegiatan membaca. Hal ini menunjukkan bahwa minat dan motivasi siswa dalam memahami cerita masih rendah sehingga berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan memahami cerita pendek. Salah satu faktor yang menyebabkan kondisi tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan buku teks dan metode ceramah tanpa memanfaatkan media pendukung yang dapat menarik perhatian siswa. Pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan, sulit

berkonsentrasi, dan kurang terdorong untuk terlibat secara aktif. Pada usia sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut Piaget, sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang nyata, menarik, dan mampu merangsang rasa ingin tahu. Tanpa media yang memberikan pengalaman belajar konkret, siswa cenderung kesulitan memahami konsep-konsep abstrak dalam cerita.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa, yaitu penggunaan Media *Mystery Box*. Media ini berupa kotak berisi benda, gambar, atau petunjuk yang berkaitan dengan isi cerita. Ketika siswa membuka kotak, rasa penasaran dan antusiasme mereka meningkat karena adanya unsur kejutan. Melalui benda atau gambar tersebut, siswa dapat menghubungkan pengalaman konkret dengan isi cerita yang akan dipelajari. Media *Mystery Box* mampu menciptakan situasi belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menebak hubungan antara isi kotak dan jalan cerita. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Media *Mystery Box* efektif dalam meningkatkan motivasi, fokus, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Media ini dapat membuat siswa lebih aktif berdiskusi, lebih cepat memahami unsur-unsur cerita, dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa terdorong untuk bekerja sama dalam memahami isi cerita. Dengan demikian, penggunaan Media *Mystery Box* sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran memahami cerita pendek di sekolah dasar. Berbagai penelitian juga telah menunjukkan bahwa Media *Mystery Box* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Rahmawati (2022: 45), menemukan bahwa penggunaan *Mystery Box* mampu meningkatkan motivasi dan fokus siswa dalam membaca cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena adanya unsur kejutan dan pengalaman belajar yang konkret. Penelitian selanjutnya oleh Siregar & Hutapea (2023:112, membuktikan bahwa *Mystery Box* membantu siswa lebih mudah mengenali unsur intrinsik cerita, seperti tokoh, alur, serta amanat. Siswa juga terlihat lebih aktif berdiskusi selama proses pembelajaran. Kemudian, Marlina (2024:201), mengungkapkan bahwa *Mystery Box* berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa

sekolah dasar. Media ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan memungkinkan siswa memahami cerita dengan lebih cepat dan tepat.

**Tabel 1.1 Data Siswa Kelas IV**

| Jumlah Siswa | Kelas IVA | Jumlah Siswa | Kelas IVB |
|--------------|-----------|--------------|-----------|
| Laki – laki  | 9 Orang   | Laki - laki  | 9 Orang   |
| Perempuan    | 10 Orang  | Perempuan    | 8 Orang   |
| Jumlah       | 19 Orang  | Jumlah       | 17 Orang  |

**Sumber : Guru Kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan**

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 020617 Binjai Selatan pada siswa kelas IV diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 1.2 Data Kemampuan Memahami Cerita Pendek Siswa Kelas IV**

| NO | Kelas | Jumlah Siswa | Jumlah Siswa Perkelompok | Persentase | Katagori Kemampuan                      |
|----|-------|--------------|--------------------------|------------|---|
| 1  | IV A  | 19           | 8                        | 42,1%      | Rendah Kemampuan Memahami Cerita Pendek |
|    |       |              | 11                       | 57,9%      | Sedang Kemampuan Memahami Cerita Pendek |
| 2  | IVB   | 17           | 5                        | 29,4%      | Rendah Kemampuan Memahami Cerita Pendek |
|    |       |              | 12                       | 70,6%      | Sedang Kemampuan Memahami Cerita Pendek |

**Sumber : Guru Kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan**

Dari tabel di atas terlihat bahwa keterampilan memahami cerita pendek siswa masih banyak yang belum mencapai ketuntasan. Pada kelas IVA terdapat 8 orang siswa (42,1%) yang belum tuntas, sedangkan pada kelas IVB terdapat 5 orang siswa (29,4%) yang belum tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan memahami cerita pendek siswa masih perlu ditingkatkan.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan memahami cerita pendek siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran membaca dan memahami teks. Guru cenderung hanya menggunakan buku teks tanpa memanfaatkan media yang menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, tidak fokus, dan kesulitan memahami isi cerita secara mendalam.

Berdasarkan data diatas maka penulis merasa tertarik melakukan penelitian dengan berjudul Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Memahami Cerita Pendek Siswa kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan memahami cerita pendek siswa kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan masih tergolong rendah.
2. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan metode konvensional tanpa media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
3. Belum diterapkannya media *Mystery Box* sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan memahami cerita pendek siswa.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditemukan di atas, maka batasan masalah dalam penelitiann ini dibatasi pada: Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Kemampuan Memahami Cerita Pendek Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Kemampuan Memahami cerita pendek siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan yang diajarkan tanpa menggunakan media *Mystery Box* T.P 2025/2026?
2. Bagaimana Kemampuan Memahami cerita pendek siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan yang diajarkan dengan menggunakan media *Mystery Box* T.P 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Mystery Box* terhadap kemampuan memahami cerita pendek siswa kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan T.P 2025/2026?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui kemampuan memahami cerita pendek siswa kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan yang diajarkan tanpa menggunakan media *Mystery Box* T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui kemampuan memahami cerita pendek siswa kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan yang diajarkan dengan menggunakan media *Mystery Box* T.P 2025/2026.
3. Untuk mengetahui signifikan penggunaan media *Mystery Box* terhadap kemampuan memahami cerita pendek siswa kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan T.P 2025/2026.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terkait dengan penggunaan media *Mystery Box* untuk meningkatkan kemampuan memahami cerita pendek.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan memahami cerita pendek melalui pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan menyenangkan dengan media *Mystery Box*.

#### b. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan memahami cerita pendek siswa.

#### c. Bagi Sekolah

Menjadi bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam kemampuan memahami cerita pendek

#### d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan media *Mystery Box* serta menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang relevan.